

PATENT ABSTRACTS OF JAPAN

(11)Publication number : 09-155065
 (43)Date of publication of application : 17.06.1997

(51)Int.Cl. A63F 9/22
 G06F 13/00
 G06F 19/00

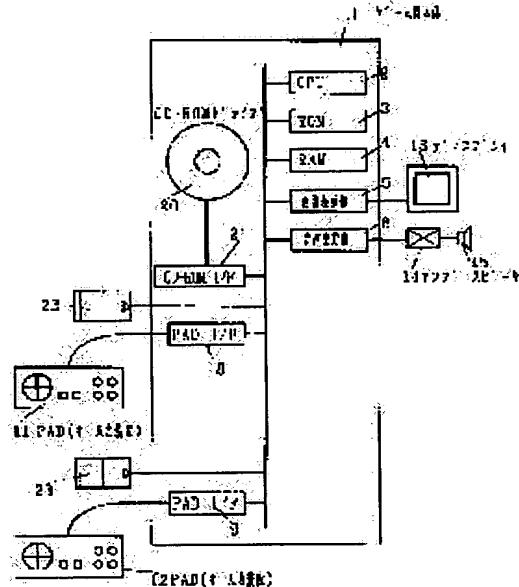
(21)Application number : 07-346490 (71)Applicant : HUDSON SOFT CO LTD
 (22)Date of filing : 12.12.1995 (72)Inventor : SAWAGUCHI TAKASHI

(54) MATCH TYPE COMPUTER GAME SYSTEM CAPABLE OF EXCHANGING SPECIFIED INTRINSIC DATA

(57)Abstract:

PROBLEM TO BE SOLVED: To concretely indicate the ability on a game of an individual by moving specified intrinsic data inside a storage device possessed by an opposite party player between the storage devices possessed by the mutual matching players by the result of a match type computer game.

SOLUTION: Memory cards 22 and 23 are added to a television game machine 1 for a household, the memory cards 22 and 23 are individually possessed by the respective players and the specified intrinsic data obtained or lost by a match are recorded. The memory cards 22 and 23 can be detached from the game machine main body 1 and carried. When another game machine is the game machine of the same kind, a match game is performed just by inserting the card. Thus, the ability of the individual in the match type game is recorded by recording including the specified intrinsic data. Also, since game results are accumulated as the property of the individual, the continuity of interest to the game is provided.



LEGAL STATUS

[Date of request for examination] 13.03.2002
 [Date of sending the examiner's decision of rejection] 26.08.2003
 [Kind of final disposal of application other than the examiner's decision of rejection or application converted registration]
 [Date of final disposal for application]
 [Patent number]
 [Date of registration]
 [Number of appeal against examiner's decision of rejection] 2003-18689

[Date of requesting appeal against examiner's decision of rejection] 25.09.2003

[Date of extinction of right]

(19)日本国特許庁 (JP)

(12) 公開特許公報 (A)

(11)特許出願公開番号

特開平9-155065

(43)公開日 平成9年(1997)6月17日

(51)Int.Cl. ⁶	識別記号	序内整理番号	F I	技術表示箇所
A 6 3 F 9/22			A 6 3 F 9/22	H
G 0 6 F 13/00 19/00	3 5 1		G 0 6 F 13/00 15/44	3 5 1 E

審査請求 未請求 請求項の数3 FD (全7頁)

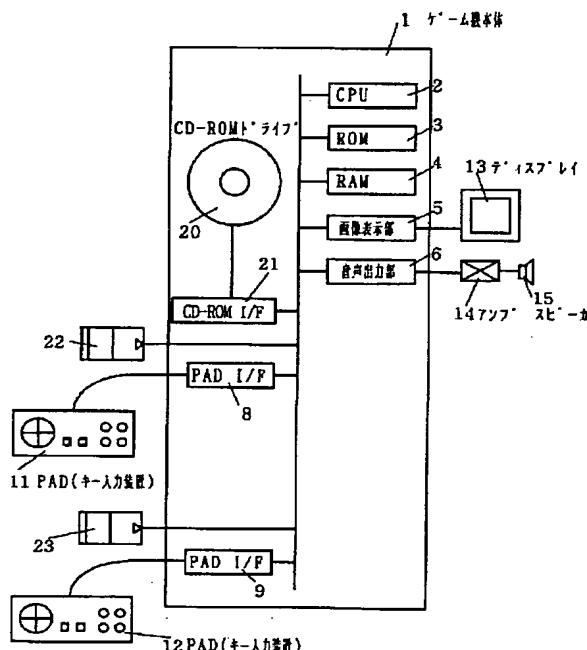
(21)出願番号	特願平7-346490	(71)出願人	59109586 株式会社ハドソン 北海道札幌市豊平区平岸3条7丁目26番地
(22)出願日	平成7年(1995)12月12日	(72)発明者	澤口 岳志 北海道札幌市豊平区平岸3条5丁目1番18号株式会社ハドソン内
		(74)代理人	弁理士 豊田 正雄

(54)【発明の名称】 特定固有データ交換可能な対戦型コンピュータゲームシステム

(57)【要約】

【課題】 個人のゲームの技量を具体的に示すことができる、より遊技性の高い、コンピュータゲームシステムを得ること。

【解決手段】 対戦型コンピュータゲームにおける結果によって、対戦した遊技者所有の記憶装置内の特定固有データの移動が前記対戦した遊技者所有の記憶装置間で行われる行う手段を備えた。



【特許請求の範囲】

【請求項1】 対戦型コンピュータゲームにおける結果によって、対戦した遊技者所有の記憶装置内の特定固有データの移動が前記対戦した遊技者所有の記憶装置間で行われる行う手段を備えたことを特徴とする特定固有データ交換可能な対戦型コンピュータゲームシステム。

【請求項2】 コンピュータネットワーク上における対戦型コンピュータゲームにおける結果によって、対戦した遊技者所有の記憶装置内の特定固有データの移動が前記対戦した遊技者所有の記憶装置間で行われる行う手段を備えたことを特徴とする特定固有データ交換可能な対戦型コンピュータゲームシステム。

【請求項3】 前記特定固有データが、遊技者によって書き換え不可能で、かつ特定手段により遊技者所有の記憶装置に記録されるデータであることを特徴とする請求項1または2記載の特定固有データ交換可能な対戦型コンピュータゲームシステム。

【発明の詳細な説明】

【0001】

【発明の属する技術分野】 本発明はパソコンや家庭用テレビゲーム機などのコンピュータを用いて行うゲームシステムに関する。

【0002】

【従来の技術】 コンピュータゲームの種類は豊富であるが、主なものとして、シューティングゲーム、アクションゲーム、アドベンチャーゲーム、ロールプレイングゲーム、シミュレーションゲーム、パズルゲーム、既存のゲームなどがある。

【0003】 ここで“既存のゲーム”とは、たとえば将棋、囲碁、麻雀といった従来から存在するゲームの電子化されたものを指す。シューティングゲームの中には、電子銃でテレビ画面の中の標的を射って得点を上げるというものがある。これなどは昔からある、コルク玉をライフルの先端に詰め、標的を射って景品を獲得するといった既存ゲームの電子ゲーム化と言えば言えないこともない。

【0004】 コンピュータゲームは個人がひとりで楽しむ形態のものが中心である。したがって、対戦相手はコンピュータということになる。このような対戦形態は対戦相手が必要ないために気軽にできることから、もっとも一般的なゲーム形態になっている。

【0005】 しかしコンピュータとの対戦では、コンピュータ用に組まれたプログラムが相手であるために、対戦パターンをつかんでしまえば勝つことは容易になる。そのため、一度ゲームをクリア（完了）してしまうとゲームに対する興味を失うことになる。その点、相手が人間の場合、対戦相手が替わることに対戦状況が変わらざるを得ない。最近の家庭用テレビゲーム機では入力装置用インターフェイスは複数用意されており、同時に複数人までゲームを楽しむことができる。

【0006】

【発明が解決しようとする課題】 従来の対戦ゲームにおいては、相手を負かして得点を得るというものが中心である。たとえばカーレースゲームのようにゴールまでの時間を競うことによって得点が決まるものや、格闘技ゲームのように相手を倒した回数によって得点を決めるものがある。ゲームの得点を各個人名で登録しておくことなどが記録できるが、その場限りの結果となることが多く、個人のゲームの技量を具体的に示すことは難しい。本発明は、個人のゲームの技量を具体的に示すことのできる、より遊戯性の高い、コンピュータゲームシステムを得ることを目的とする。

【0007】

【課題を解決するための手段】 本発明は、対戦型コンピュータゲームにおける結果によって、対戦した遊技者所有の記憶装置内に記憶されている特定固有データの移動が対戦した遊技者所有の記憶装置間で行われる手段を備えたシステムである。このシステムでは、お互いに所有している特定固有データを賭け合い、勝ち負けによって特定固有データの移動が行われる。

【0008】 本発明のシステムにおける特定固有データはユーザーが複数することはできず、特定の手順によって個人に付与されるものである。また、特定固有データに個人名を埋め込むことによって、誰から獲得した特定固有データであるかを識別でき、過去の対戦結果を示すことにもなる。

【0009】 本発明のゲーム方式には大きく分けて2通りある。一つはスタンドアロン形式、もう一つはネットワーク形式である。スタンドアロン形式では、個人所有の所有物の数量を記録した記憶媒体を持ち歩くことができ、ゲーム機は自分家あるいは対戦相手の家に持ち込み、ゲーム機に差し込んで対戦することができる。一方、ネットワーク形式では、自宅のゲーム機から通信回線を通して対戦相手と結び、ゲームを行うことになる。対戦結果によって所有物の移動が起きるが、この場合も通信回線を通して自動的にゲームソフトによって更新される。

【0010】

【発明の実施の形態】 本発明の実施の形態について説明する。本発明において重要なハードウェア上の要素は、対戦結果によって得るまたは失う特定固有データを記録しておくメモリである。このメモリは少なくとも以下の条件を備えていることが必要である。すなわち、（1）電源を切っても記録内容が消えない不揮発性のメモリであること、（2）書き込みが可能のこと、（3）ユーザー（プレーヤー）が勝手に書き換えることができないこと、の条件を備えている必要がある。

【0011】 （1）、（2）の条件を備えたメモリとしては、SRAM、フラッシュメモリ、EEPROMなど

がある。ただしSRAMはバッテリバックアップのメモリであるために、電池の寿命も考慮する必要がある。

(3)の条件を満たすためには、ソフトウェア的に厳密な機密保護が要求される。

【0012】図1は本発明の家庭用テレビゲーム機の一例のシステム構成図である。基本的には従来の家庭用テレビゲーム機の構成と同じであるが、メモリカード22、23が付加されている。このメモリが各プレーヤーが個人的に所有するもので、対戦によって得られたまたは失った特定固有データが記録される。

【0013】このメモリカードはゲーム機本体1から取り外しができ、持ち運びが可能である。別のゲーム機が同種のゲーム機ならば、カードを差し込むだけで対戦ゲームが行える。もちろん、そのためのゲームソフトは必要になるが、それはCD-ROMに登録されている。この構成はCD-ROM形式のゲーム機を例に挙げているが、ROMカートリッジ式の場合でもなんら問題はない。

【0014】この例はゲーム結果を登録する記憶媒体をメモリカードにしたが、図2に示すようなコントロールパット11、12そのものに不揮発性メモリ24、25を内蔵した形態でもよい。この場合、パットが各個人の所有物となる。本発明のゲームソフトを購入した場合、またはゲーム参加の権利を取得した時点で所有物の登録されたパットあるいはメモリカードが入手できる。もちろん、ユーザー（プレーヤー）がすでにメモリやパットを所有している場合には、メーカーからメモリの状態を初期化してもらうことも可能である。なお本発明のシステムを使用しない場合には、プライドが登録されたメモリを内蔵したパットで通常のゲームを行うことができる。

【0015】図3は特定固有データ交換可能な対戦ゲームの開始と終了時の処理を中心としたフローチャートである。ゲームを立ち上げると「対戦しますか？」のメッセージがあるから、「対戦する」とすると答えるとゲームがスタートし、プライド（賭けの対象になる特定固有データ）の数量がチェックされ、「無い」場合にはゲームが行えない。「有る」場合には賭ける数量（フローチャートでは「特定固有データ」としてある）を決め、対戦が行われる。

【0016】たとえば、ポーカーのようなゲーム形態な*

* ども可能である。なお図3のフローチャートでは“勝ちましたか？”とプレーヤーに聞く形態をとっているが、この場合にはプレーヤーの良心によってゲームが進められない、正しい結果が記録できない。したがって、この部分を外してゲームソフト上で自動的に勝ち負けを判断してデータを更新することも可能である。

【0017】

【実施例】本発明の実施例について説明する。ただし対戦は1対1の場合のみの例である。この例ではプレーヤーが賭けの対象とする所有物となる特定固有データはメダルである。メダルは鉄、銅、銀、金、ダイヤモンド、プライドの6種類である。鉄メダル10枚は銅メダル1枚に相当し、銅メダル10枚は銀メダル1枚に相当する。このように、10枚単位で1枚ずつ桁上がりをする。プライドは鉄メダル10万枚に相当する。

【0018】データをセーブするときは、データを桁上がりした形で登録される。初期状態では各メダルは9枚、ただし各プレーヤーのプライドメダルは1枚である。他人のプライドメダルは何枚でも持つことができる。持っているメダルがすべて失われた場合、ゲームを行うことはできない。もちろんこれは特定固有データ交換可能モードでのゲームのことであり、賭けを対象としない通常モードでのゲームは可能である。

【0019】なお本発明の実施例では、持ちメダルが0になってしまっても、アルバイトを行うことによって増やすことができる。ここでアルバイトとは罰ゲームのようなもので、このゲームで好成績上げた場合にメダルが獲得できる。ただしこの場合には、メモリには“アルバイト”と記述される。

【0020】プレーヤーのメダルのやり取りは通帳形式で、それぞれのパットのメモリに記録される。表1にその一例を示す。この例では、まずバイトで鉄メダル3枚を入手しているから、鉄メダルは5枚から8枚に増えている。次にT. GOI氏との対戦で鉄メダル2枚と銅メダル3枚を失っているから、鉄は6枚に、銅は4枚に減っている。これの内容はパットのメモリ書き込まれ、更新される。後者の場合には対戦ゲームなので、T. HORIO氏の失ったメダル分、T. GOI氏のメダルが増えている。

【0021】

【表1】

戦いの記録			T. HORIO
メダルの入出	方法	差引残りメダル	
1)	—	鉄*5 銅*7 銀*3 金*1 ダイヤ*0 プライド*0	
2)	+鉄*3 バイト	鉄*8 銅*7 銀*3 金*1 ダイヤ*0 プライド*0	
3)	- 鉄*2 銅*3 T.GOI	鉄*6 銅*4 銀*3 金*1 ダイヤ*0 プライド*0	

【0022】過去の戦歴は対戦相手名と共に奪い取った 50 メダルあるいは失ったメダルの数が記録される。図4は

HORIO氏の戦歴で、図のように対戦相手と戦歴（勝ち負け）が記録される。ただしバットのメモリに限界があるために、対戦相手の氏名は20名程度とし、新しい戦歴を更新するときには古い戦歴から順に自動的に消去する。

【0023】実施例の特定固有データ交換モードでは、まずキャラクタの選択を行う。たとえばレーシングゲームでは自分がドライブするレーシングカー、競馬ゲームでは騎乗馬、格闘技では登場人物などである。このキャラクタは自分と他人を区別するものであって、基本的に能力差はない。ただしキャラクタを選ぶのが面倒だというプレーヤー向きにはデフォルトが用意されていて、コントロールバットの挿入位置でキャラクタが自動的に決まる。また対戦相手が常に決まっているような場合には、最初に決めたキャラクタを継続して自分のキャラクタとすることもできる。

【0024】キャラクタが決まると、双方の持ちメダル数が表示される。相手に見えない状態でメダルを賭け、双方が賭け終わったところで初めて賭けメダルが表示される。この例では賭けメダルは双方にとって異なり、勝つことで得られるメダル数は自分が賭けた数である。計算はゲームソフトが自動的に行う。再度対戦する場合にはこの状態で次のキャラクタ選択になり、ゲーム終了とともにこの内容が各人のバッドのメモリに記録される。

【0025】メモリ内蔵のバットは個人所有なので、本発明のシステムが導入されているゲーム機ならどこでも自分のバットで対戦ゲームが行える。図5はP氏が自分のバットを持って相手を探しながら対戦する場合の概念図である。また大会を開いて各人がそれぞれのバットを持ち寄って対戦することも可能である。

【0026】

【発明の効果】本発明のゲームシステムによれば、特定固有データを含む記録により個人の対戦型ゲームにおける技量を記録することができる。また、ゲーム結果が個人の財産として累計されるために、ゲームに対する興味の持続性をもたせることができる。本発明では累計される所有物によって、ゲームに対する付加的な興味を沸き立せることができる。一方、ユーザーにとっても、自分のゲームの腕が所有物の大きさによって評価されるという数値的のメリットがある。しかも以前のような不確定な情報ではなく、メモリに記録された情報で戦歴が管理されるから、雑誌社などが対戦結果を正確な情報として入手することができ、確かな情報となる。

【0027】本発明のもう一つの効果は、ネットワーク上の対戦ゲームをユーザーにアピールすることができる点である。これまでのネットワークでのゲームは、一方的、あるいは単にゲームが行われたという程度のもの

でしかなかったため、あえてネットワークでゲームを行うとする意欲をもたせることはできなかった。本発明では、所有物が移動するためにネットワークで対戦相手を求めてゲームを行う意欲をかり立たせる効果がある。それが、評価の対象となればなおさらである。センターを通した対戦ゲームの形態なら、個々の情報が容易につかめるために、それをさらにネットワークで配布することによってユーザー間のつながりをもたせることもできる。バットやメモリカードを持ち歩いて対戦相手を求めるということもなく、居ながらに対戦相手が見つけられ、対戦できるということができるのも、ネットワークの利点である。

【図面の簡単な説明】

【図1】本発明の実施の形態における家庭用テレビゲーム機の構成図である。

【図2】本発明の実施の形態におけるメモリ内蔵のコントロールバット接続型の家庭用テレビゲーム機の構成図である。

【図3】本発明のシステムの開始と終了時の処理を中心としたフローチャートである。

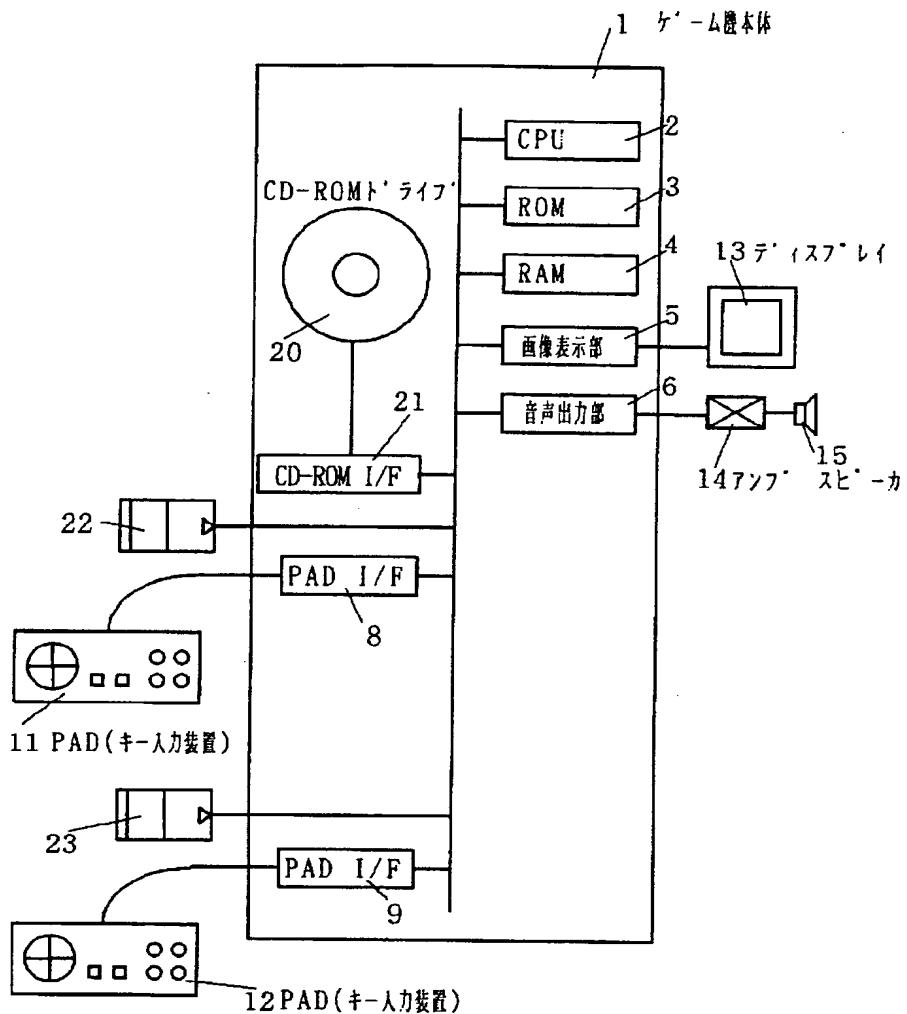
【図4】本発明の実施例における戦歴内容の例である。

【図5】本発明の実施例における対戦相手を求めて対戦する場合の概念図である。

【符号の説明】

- 1 ゲーム機本体
- 2 CPU
- 3 ROM
- 4 RAM
- 5 画像表示部
- 6 音声出力部
- 7 I/Oインターフェイス (I/F)
- 8 コントロールバットインターフェイス (PAD I/F)
- 9 コントロールバットインターフェイス (PAD I/F)
- 10 外部記憶媒体
- 11 コントロールバット (PAD)
- 12 コントロールバット (PAD)
- 13 ディスプレイ (テレビも含む)
- 14 アンプ
- 15 スピーカー
- 20 CD-ROMドライブ
- 21 CD-ROMインターフェイス
- 22 メモリカード (バックアップメモリ)
- 23 メモリカード (バックアップメモリ)
- 24 不揮発性メモリ
- 25 不揮発性メモリ

【図1】



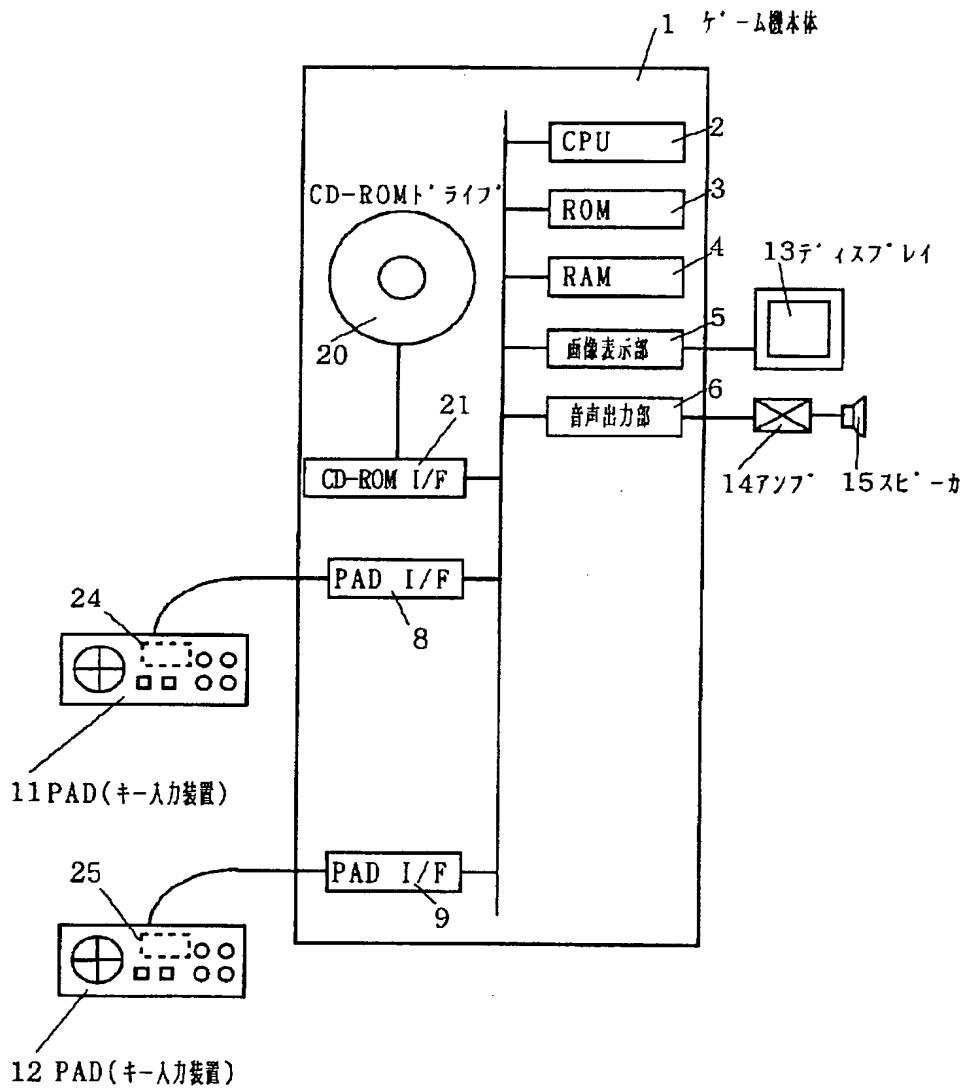
【図4】

駆けの歴史	
48:YAMADA	59:D01
49:YOSIDA	60: FUJIWARA
50:TANAKA	61:BILL
51:ITO	62:EDDY
52:UEYAMA	63:ENDO
53:NAKABARA	64:WAKE
54:GOI	65:KISHIDA
55:ABE	66:SATOU
56:SHIROZU	67:OZAKI
57:MITUI	68:MATUYAMA
58:INOUE	

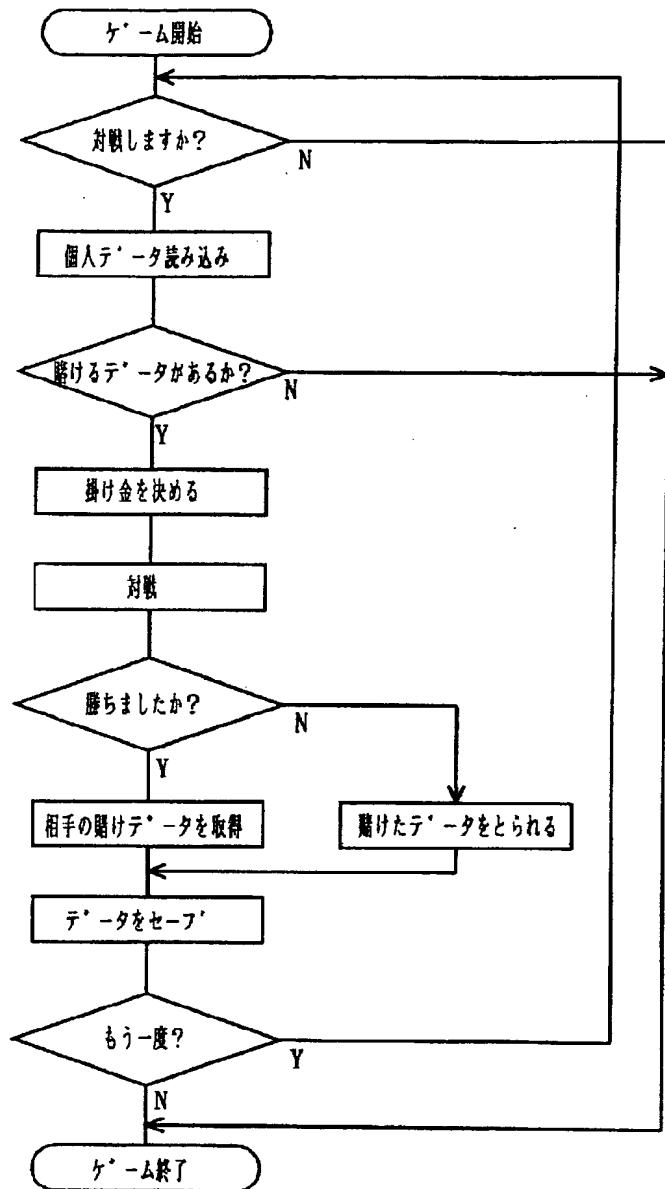
操作用ボタン

最近うち負かした
方競者20名程度
の名前を記録

【図2】



【図3】



【図5】

